

法政大学学術機関リポジトリ
HOSEI UNIVERSITY REPOSITORY

デジタルメディアのユーザーとは誰/何のことか

著者	土橋 臣吾
出版者	法政大学社会学部学会
雑誌名	社会志林
巻	56
号	4
ページ	193-205
発行年	2010-03
URL	http://hdl.handle.net/10114/5355

デジタルメディアのユーザーとは誰／何のことか

土 橋 臣 吾

1 問題意識

インターネットと携帯電話の本格的普及が始まった90年代後半からすでに十数年がたち、デジタルメディアはすっかり私たちの生活の一部となった。この間、こうしたデジタルメディアの利用動向を捉えるべく各種の実態調査が数多く行われ、ユーザーの利用行動に関してはすでに多くの知見が蓄積されている。だが、ここでユーザーとはそもそもどのような存在なのかと問うなら、その答えは必ずしも自明ではない。もちろん、各種の利用実態調査は人々が各種のデジタルメディアを用いて具体的に何をしているのかをある程度明らかにしてくれる。とはいえ、それは、そうしたメディアと関わるユーザーがいかに立ち現れてきたかを言い当てるものではないし、むしろそれを問わずに、ユーザーなる存在がそこに居ることをあらかじめの前提とするからこそ可能な議論だろう。だが、草創期のラジオのオーディエンス（すなわち、ラジオのユーザー）を論じる山口が言うように、新しいメディアのユーザーとは決して所与の存在ではない。

人は、はじめから「オーディエンス」なのではない。ある契機を経て「オーディエンス」は姿を現わす。言い換えれば、新しいメディアが社会的に成立するためには、同時代の人々の日常生活にそれが編入されて節合していく過程、いわば「長い誕生日」があるはずである。そうしたある長さを持つ生成過程を経て、はじめて「メディア」と「オーディエンス」は現出する。（山口 2003：144）

このように論じる山口はここで今日の新しいメディアまでを念頭に置いているわけではない。だがそれでも、オーディエンスという存在を、メディアと日常生活の節合過程から生成してくる何かとして捉えるその視点は近年のデジタル情報化を考える上でも有効だろう。つまり、今日の新しいメディアのユーザーを考えると、私たちはそれを新たな機器や装置の導入によって自動的に生み落とされる何かとみなすことはできない。そうではなく、それはあくまで、「ある長さを持つ生成過程＝長い誕生日」のなかで、メディアと人間が一定の関係を切り結んだ結果として立ち現れてくる何かなのであり、新しいメディアのユーザーなる存在を言い当てようとするなら、私たちはそうしたメディアと人間の関係形成のプロセスに照準し、まさにそうしたプロセスの内にユーザーなる存在の生成を見定めていかねばならないのである。では、それは具体的にどのようなプロセス

で、またいかなる視座からより良く把握されるのだろうか。

以下本稿では、既存のメディア受容研究の批判的検討を通じて、こうした問いに答えていこうと思う。より具体的に言えば、ユーザーの生成を記述する理論枠組を模索し、そうすることで、新しいメディアのユーザーなる存在がいったい何者なのかを言い当てることが本稿の課題である。だが、あらかじめ断っておくなら、それは現状の記述のためだけになされる作業ではない。ごく単純に考えて、近年のデジタルメディア・ユーザーの「長い誕生日」は未だ途上にあり、それが最終的にいかなる存在として立ち現れるかは現時点ではまだ開かれた問いである。だとすれば、それが何者かを問う作業は、必然的に、それが今後何者であり得るかという将来的、構想的な問いへも接続するはずである。特に、今日のデジタル情報化は私たちの日常生活をその主要な場として展開しており、そこでのユーザーがいかなる社会的位置を担う存在となるかによって、デジタル情報化の帰結は大きく変わりうる。その意味でも、ユーザーとは何かを問う作業は、現状の記述のためだけでなく、その可能的な将来の構想へも向けられるべきだろう。

もちろん、こうした作業はいかなるユーザーのあり方を望ましいと考えるのか、その将来に関する一定の価値判断を不可避免的に伴ってしまう。だが、いずれにせよ理論というものが、それが依拠する同時代の文脈に枠付けられるものであるなら、その拘束をむしろ積極的な契機として捉え返し、今日的文脈においてどのような価値判断が優先されるかを吟味しつつ、一定の価値判断に即したユーザー像の提示がなされても良いだろう。結論を先取りするなら、本稿では、今日のデジタルメディアのユーザーを理論化していくにあたって、メディアと人間の関係を出来るだけ開放的なものとして概念化し、メディアに関わる人間が多様な能動性を発揮する可能性を出来る限り確保していきたいと考えている。当然ながら、こうした立場が新しいメディアをめぐる現実支持されるか否かはまったくの未知数である。だがそれは、新しいメディアとそのユーザーのあり方が、その「長い誕生日」のなかで、未だ完全な固定化を免れているからこそ可能かつ必要な立場であり、本稿の以下での試みは、そうした文脈に枠付けられ、またそれを利用している。

2 カルチュラル・スタディーズのテクノロジー研究

こうした立場からするなら、私たちにとってまず重要な先行者となるのは、カルチュラル・スタディーズ（以下、CSと略記）の文脈でなされたメディア受容研究の蓄積だろう。周知のように、CSのメディア受容研究は、メディアの消費過程における人々の能動的な側面に常に目を向けてきたのであり、上で確認したような立場を取る私たちにとって重要な参照点になるのである。特に、80年代後半から90年代前半にかけてなされた、「家庭空間における情報テクノロジーの消費」をめぐるR.シルバーストーンらの議論は、テレビ以降の新たなテクノロジーの受容過程における人々の能動的なふるまいに照準する点で本稿に直接の関連を持つ（Silverstone et al.1992, Silverstone and Haddon, 1996）。つまり、モーリーがその議論を振り返って言うように、「家庭の文化を独立変数として位置づける」ことを目指す彼らの議論は、様々な情報テクノロジーのユーザーを技術から

影響を受けるだけの従属変数としてではなく、新たなテクノロジーに対して一定の範囲で能動的に関与する存在として捉え返していくのである（Morley 2000：86-7）。

こうした彼らの構えを端的に表現するのが、彼らの議論の中核を成す「テクノロジーのドメスティケーション」という視座だろう。いうまでもなく、“domesticate”という語には、「（野生を）飼い馴らす」という意味がある。つまり彼らは、そうした比喩を用いることで、新たなテクノロジーを既存の家庭の文脈に適合させていく人々の実践（飼い馴らし）を捉え、そうしたプロセスの内に、テクノロジーに関与する人々の能動的な側面を見て取るのである。これについては、私たちの日常的な感覚からも理解できるだろう。私たちは様々な情報機器を家庭に導入するとき、その技術的機能や社会的意味をそのまま受け入れるわけではない。むしろ私たちは、意識的、無意識的に、自らの価値観や生活様式に従って新たな機器や装置を流用したり、意味づけなおしたりしながら、それを自らの生活の文脈に埋め込んでいく。ごく単純に言えば、これが彼らの言うテクノロジーのドメスティケーションであり、家庭の文化は、こうしたプロセスを通じて、新奇なテクノロジーを慣れ親しんだ何かへと再構成していくのである。

このように論じる彼らはしかし、テクノロジーを飼い馴らす人々の権能のみを取り出して、それを特権化するわけではない。繰り返し強調されるように、様々な情報テクノロジーを飼い馴らす人々が、それらから何らの影響も受けないと考えるのは、技術決定論と同程度に荒唐無稽な想定なのである（Silverstone and Haddon 1996）。実際、彼らの議論においては、家庭に導入された情報テクノロジーが、一方で家庭の文化のなかで飼い馴らされつつも、同時に、家庭や家族のあり方、そしてそこでの個人のアイデンティティを強力に規定していく局面に注意が払われていく。彼ら自身の言葉で言えば、彼らのモデルにおけるテクノロジーは、「形づくられるもの（the shaped）」であると同時に、「形づくるもの（the shaping）」であり、その均衡を理論的／実証的に捉えることが、彼らの議論の中心的な課題となるのである（Silverstone et al 1992：26-7）。すでに明らかなように、そこで目指されているのは、新たなテクノロジーとそのユーザーの関係を一方向的な影響関係としてではなく、両者の複雑なせめぎあいとして捉え返すことであり、そうすることで彼らは、技術決定論と社会決定論の両方を慎重に回避していく。

このように要約するなら、私たちはそこにユーザーという存在が一定の形で像を結ぶのを見て取れるだろう。端的に言えばそれは、家庭の外部からやって来る新たなテクノロジーに対して交渉的にふるまう人間の姿である。彼らが描き出す家庭空間の人々は、公的領域で生産され、意味づけられたテクノロジーに対して、家庭という私的領域のロジックをもって対峙する。そして、彼ら彼女らは、モノとしての情報テクノロジーとそれを通じて送り届けられるコンテンツの両方——どちらも家庭の外部＝公的領域からやって来る——について、一方でその影響を強く受けつつも、それを一定の範囲で馴致していくのである。彼らが「家庭のモラル・エコノミー」という論点を強調するのも、まさにこうした公私のせめぎあいを捉えるためだといえる。つまり、家庭には公的領域のエコノミーとは異なる独自の価値や規範の体系があり、家庭空間の人々は、そうした私的な意味の経済＝家庭のモラル・エコノミーの担い手として、外部からやって来る新奇な存在に対して一定のネ

ゴシエーションを作動させるのである。

テクノロジーに対する人間の構築的な役割へ目を向けるこうした議論は、新たなテクノロジーをめぐる議論の多くが単純な技術決定論に傾きがちなことを考えれば重要な意義を持つ。その点において、彼らが描き出す交渉的なユーザー像には、本稿が依拠しうる部分が含まれている。だが注意しよう。彼らが捉える人々の能動性とは具体的にいかなる能動性だろうか。確認してきたように、彼らが「飼い馴らし」というとき、そこで強調されるのは新たな技術を既存の家庭の文脈に適應させる人々の能動性だった。だとすれば、それは結局のところ、テクノロジーの新しさに対してある意味で保守的にふるまう人々のそれに過ぎないともいえる。もちろん、一方で技術の規定力へも目を向ける彼らのモデルは、新たなテクノロジーの導入によって家庭にもたらされる変化を軽視するわけではない。だが、その人間像について言えば、彼らのモデルが描く交渉的なユーザーは、あくまでそうした変化を制御し、技術の新しさを既存の家庭の文脈のいわば古さに従わせていく存在として位置づけられている。彼らの描き出すユーザーはその意味で本質的に保守的な存在なのである。彼らの議論に対する技術哲学者A.フィーンバーグの次のような批判もまさにその点に向けられている。

シルバーストーンはドメスティケーションの「保守的」な含意を強調し、それを家庭に適應させられる際の野生の装置の「飼い馴らし」の過程になぞらえる。だが、オンライン・コミュニケーションのようにユーザーが外部から技術を持ち込むのではなく、その技術を通じて公共的世界で行為する場合はどうだろうか。(…) 保守的な意味を含んだ「ドメスティケーション」は、これらの事例にふさわしい用語だろうか。(Feenberg 1999=2004 : 156-7)

ここでのフィーンバーグの批判は、「飼い馴らし」という比喻／用語それ自体の保守性へとりあえず向けられている。だが当然ながら、比喻／用語の選択はシルバーストーンらの議論の本質に通底している。結論を先取りするなら、それは「飼い馴らし」をめぐるシルバーストーンらの議論が、ある種の再生産論として構成されていることに由来する彼らのモデル自体の保守性であり、それはたとえば以下のような議論に端的に現れている。

モノと意味、テクノロジーとメディアは、公的領域（テクノロジーが生産・分配される領域）と私的領域（テクノロジーを個人的な意味の経済に取り込んでいく領域）の間の、拡散し変移する境界を越え、家庭のモラル・エコノミーにおいて生じる社会的再生産の作用を刻印する。(…) 賭されているのは、世帯あるいは家族が（そして、その個々のメンバーが）、経済的、社会的、文化的なユニットとして、その自律性と同一性を創造し、維持していく能力である。(Silverstone *et al*, 1992 : 18-9)

明確に述べられているように、彼らの問題関心には、新たなテクノロジーが家庭に導入されてい

く際に、家庭というユニットが自らの自律性と同一性をいかに維持するかという問いが横たわっている。そして、その背景にあるのが、いわゆる存在論的安心の問題である（Giddens 1990=1993）。引用部分の直後で強調されるように、彼らは、家庭という場を存在論的安心、すなわち自己の同一性と日常生活の連続性への信頼の感覚を供給する主要な場として捉えている。家庭は私たちに、日常生活が安定した自明の領域であるという感覚を与えてくれるのである。だが、新たに導入された情報テクノロジーは既存の家庭生活の文脈にとってとりあえずは新奇な異物であり、しかもそれは外部の情報を絶えず家庭の内部に送り込んでくる。だとすればそれは、その両方の次元で、ときに家庭生活の慣れ親しんだパターンを揺るがすだろう。新たな情報テクノロジーは、明確に意識されるかどうかは別として、家庭の自明性と安定性を揺さぶるのである。

このように見るなら、彼らの言う「飼い馴らし」が、外部からやってくる新奇な異物に対するある種の防衛的な対応としての意味を含んでいることは明らかだろう。家庭の自律性と同一性を維持するために、存在論的安心への脅威は飼い馴らされねばならないのである。もちろん、新たなテクノロジーの導入過程にこうした側面があることは事実だし、「飼い馴らし」というメタファーはそれを巧みに捉えている。だが、新しいメディアと人間の関係を、冒頭で述べたような立場から捉えようとするならどうだろうか。ユーザーが能動的な存在でありうる可能性を出来る限り確保しつつ、ユーザーのあり方をその可能的な次元までを含めて構想しようとするとき、「飼い馴らし」というメタファーだけでは、フィーンバークならずともやはり不足ではないだろうか。テクノロジーの新しいさに対して保守的／防衛的にふるまう人間像だけでは、新たなテクノロジーへの人間の関与のあり方を、きわめて限定的な範囲でしか捉えられないのである。

3 技術／人間の対峙から技術／人間の協働へ

したがって、私たちはこうした議論とはどこかで離れていかざるをえない。技術をめぐる人間の能動性への視点は受け継ぎつつも、その展開については別の方向性を探らねばならないのである。だとすれば、まず求められるのは、彼らの議論が保守的な人間像を導く契機を特定し、それを回避することだろう。論理的次元でその道筋をつけるのはさほど難しいことではない。根本的な問題は、彼らのモデルを貫く技術／人間の二項対立図式である。確認しよう。家庭のあり方に作用する技術の力と、それを飼い馴らすユーザーの権能のせめぎあいを記述する彼らのモデルにおいて、技術と人間は互いに相克する存在として、二項対立的に位置づけられている。見てきたように、彼らの議論においては、テクノロジーは常に新奇な異物であり、人間は既存の家庭の文化の担い手としてそれに対峙し、それを飼い馴らすのである。こうした図式を前提とする限り、家庭空間の人々は技術の新しいさに何かしら抗う保守的な存在としてあらかじめ位置づけられざるをえない。だとすれば、私たちがまず脱すべきはこうした技術／人間の二項対立図式だろう。

だが、先を急ぐ前に、ここではまず、彼らがそうした二項対立図式を取った（取らざるをえなかった？）背景を探っておこう。そうした図式の背景には、それによって彼らが捉えようとしたもの、

すなわち彼らの理論の賭金とでも呼べる何かがあったはずであり、だとすれば、彼らのモデルがいかなる状況で、何を目指して生まれたものだったのかを見ずには、そこから距離を取ることも十分に理解されないからである。では、あらためて、なぜ彼らは技術／人間の二項対立図式を取らねばならなかったのか。本人たちが明示的に答えているわけではないが、これについては、彼らが受け継ぐ議論の系譜、すなわちCSのメディア受容研究の問題関心のあり方が根本的な次元で関わっている。本節冒頭で見たように、CSのメディア受容研究はメディアの消費過程に照準し、メディアの消費者としての人間の能動性に光を当てるものであった。そして、“Consuming Technologies”という論集のタイトルに現れるように、シルバーストーンらもまた自らの議論をテクノロジーの消費論として構成していく。結論から言えば、そうした消費論的な枠組みこそが、技術／人間の二項対立図式を導いていくのである。

具体的に見ていこう。ごく基本的なことながらまず確認すべきは、彼らが受け継ぐCSのメディア受容研究の多くがテレビ・オーディエンス研究の文脈でなされたものだったという事実である。これは根本的な次元で彼らの議論を枠付けており、彼らが新たな技術を家庭の外部から到来する異物として捉えるとき、それは明らかに、放送メディアの番組コンテンツが家庭の外部から家庭のオーディエンスへ送り届けられるという事実を重ねられている。そして、そうした番組コンテンツの家庭への到来は、物理的境界のみならず、文化産業という生産領域と家庭という消費領域の社会的境界の越境でもある。だからこそ彼らは、新たな情報テクノロジーが企業を中心とする産業システムの論理で生産された商品であることを繰り返し強調し、家庭の消費者が私的なモラル・エコノミーの論理でそれに対峙するという図式を展開するのである。このように見るなら、彼らの議論における技術／人間の二項対立が何を捉えようとしていたかは明らかだろう。それは、技術／人間の二項対立であると同時に、メディアの生産／消費の二項対立でもあり、飼い馴らしとは、すなわちそうした図式のなかで把握される「消費者の権能」なのである。

ここでさらに重要なのは、そのようなかたちで彼らの議論を枠付けたCSの消費論的枠組みがそもそも何を自らの動機としていたかである。もちろん、数あるCSの受容研究を一括りにすることはできない。だが、一連の研究の原点とも言えるS.ホールのコード化／脱コード化をめぐる議論が、メディアの消費者でしかあり得なかった当時のイギリスの黒人の状況を念頭に置いていたという事実はここでも重要な意味を持つ（上野・毛利 2003:104）。つまり、黒人への視線はホールに固有だとしても、ごく少数の生産者と無数の消費者という不均衡を前提とするマスメディアを前にしたCSが、努めてその消費者の権能に焦点を当てていくとき、その原点には、メディアの生産へのアクセスを制限された人々が、それでもメディアに対して主体的にふるまう契機がどこにあるかを探ろうとする意識が横たわっているのである。もちろん、だからといってシルバーストーンらの議論がホールのたんなる焼き直しだといったわけではない。だが、あくまで消費論の枠組みを保持し、新たな情報テクノロジーを飼い馴らす人々の権能へ目を向ける彼らが、そうしたCS的感性と無縁だとも考えられない。そこにはやはり、メディアの生産と消費をめぐる政治への感性が根本的な次元で共有されているのである。

このように見るなら、彼らの議論がある意味で素朴な二項対立図式に留まった背景には、やはりそれなりの理由があったと言える。テレビの多チャンネル化、パーソナル・コンピュータの普及、VCRの定着といった、80年代後半～90年代初頭に彼らが目にしたメディア変容。そして、そうした新たなテクノロジーやサービスが産業システムの論理で生産された商品として次々と家庭に送り込まれてくるという事実。こうした状況のなかで、そこに不可避免的に巻き込まれつつも一定の自律性を維持していく人々を描こうとするなら、技術＝商品の新しさに、それを馴致する人間＝消費者の実践を対峙させることは、それこそが保守的な人間像を導いていく契機であるにせよ、一定の必然性を有していたのである。だが、まさにそうした図式から脱しようとする私たちは、今日の私たちの位置から彼らの議論の根拠それ自体を問い直す必要がある。私たちには彼らが置かれた文脈とは別の文脈があり、その違いこそが、彼らの議論から離れどこへ向かうか、その方向性を示すはずだからある。実際、彼らの議論を枠付けていた文脈は、デジタルメディアをめぐる今日の状況からすれば相当程度相対化されるように思われる。

この点について、単純ながらまず重要なのは、ウェブやモバイルといった今日のデジタルメディアに関して、人々はもはやメディアの消費者に限定された存在ではないという事実である。今日のデジタルメディアは、人々が情報の消費だけでなくその生産に関わる可能性を飛躍的に高めた点にまずその特徴があり、ユーザーはメディアの生産者でも、編集者でも、未だ呼び名のない他の何者かでもありうる。もちろんこうした可能性が今後どう具体的に開花するかは分からない。だが、そこに多様な可能性がある以上、人々をあらかじめメディアの消費者としてのみ捉えるCS的枠組みは、それが人々の能動性をいかに強調するものでも、今日そのまま受け入れられるものではない。見てきたように、消費者としての人間の能動性に焦点を当てることは人々にその可能性しか与えられていない状況で一定の政治的意義をもつ。だが、その図式を一般化するなら、メディアに関わる人間のそれ以外のあり方を記述する可能性はあらかじめ閉ざされてしまう。消費論的なCSの枠組みが相対化されうる、あるいは相対化されねばならない理由はここにあり、ユーザーの多様なあり方を許容するデジタルメディアを考えていく上では、人間の能動性のより多様なかたちを射程に含んだより柔軟な理論枠組みが求められるのである。

詳細な検討は次節に譲るとして、ここではそうした新たな理論枠組みがどのようなかたちで模索されるべきか、その方向性を示しておこう。やや図式的に言うなら、シルバーストーンらの議論にせよ、CSの他のメディア受容研究にせよ、そこで想定される人間の能動性とは、あくまでテクノロジーに対する人間の能動性、メディアに対する人間の能動性であった。それは、彼らの理論構成の直接の帰結であり、消費者としての人間が商品としての技術に対峙し、そうした二項対立のなかで能動的にふるまう存在である以上、そうならざるを得ないのである。だが、見てきたように、デジタルメディアに関わる人間のあり方は多様なかたちを取りうるものであり、私たちは、消費という次元を超えたあらゆる局面でデジタルメディアに関わり、そこで様々な活動やコミュニケーションを新たに切り開いていく可能性がある。そして、そうした多様な活動における多様な能動性のあり方を捉えるために必要なのは、おそらく技術に対してというよりも、むしろ技術と共に能動的にふ

るまい、技術と協働して様々な事をなしていく人間の姿を描き出す視座であり、技術／人間の二項対立図式からの脱却は最終的にはそのような含意をもつことになる。

4 アクター・ネットワーク理論の視座

しかしながら、技術／人間の二項対立図式という問題は、議論の根本的な前提に関わるものであり、それを脱するには、メディア研究という私たちの直接の文脈を超えたところでの準備が必要になる。そのときひとつの有効な視座を提供してくれるのが、近年の科学技術社会学の流れのなかで台頭してきたアクター・ネットワーク理論（Actor Network Theory 以下ANTと略記）である。M.カロン、B.ラトゥール、J.ローらを中心に発展してきたこのANTは、科学技術と人間社会の関係について多岐に渡る議論を展開しているが、彼らはその一貫した基本認識として、技術と人間、技術と社会の不可分性を主張する。つまりそこでは、技術と人間、技術と社会は二項対立的に切り分けられるものなどではなく、人間や社会と呼ばれているものが、そもそもの初めから、様々な技術や人工物といった異質な要素をその内に含むかたちで存在しているとされるのである。逆に言えば、技術や人工物を取り除いて、人間そのもの、社会そのものといった純粋な存在を抽出することもできない。彼ら自身の言葉を借りるなら、人間や社会は常に異種混淆で、不純（impure）な社会－技術的統一体（socio-technical entity）なのである。

どういうことか。とりあえず直観的に理解するには、次のようなごく単純な事例を考えれば良いだろう。すなわち、眼鏡や人工臓器といった補綴的なテクノロジーである。容易に指摘できるように、それらの補綴的なテクノロジーは、それを装着する彼／彼女が人間として行為する条件の内に組み込まれており、それを奪われたなら、その彼／彼女は、少なくともそれを装着しているときと同じ人間としてふるまうことはできないはずである。その意味で、そうした補綴的なテクノロジーは、まさに人間と不可分の統一体を成しているといえる。同様のことは社会という次元についてもいえるだろう。つまり、私たちの社会は、生活インフラや交通インフラを初めとする多種多様な技術システムに支えられて初めて成立しているのであり、現代社会というものは、それなしではその存在を想像することすらできない。要するに、そのふるまいや作動に注目する限り、技術と人間、技術と社会は根本的に不可分なのであり、それらを別のカテゴリーに区分することはできないのである。ごく単純に言うなら、これがANTの基本認識であり、彼らが社会－技術的な統一体、あるいは異種混淆の集合体（Hybrid Collectives）という言い方をするとき、それはまさにそうした状況を表現している¹⁾。

こうした視座がテクノロジーと[・][・][・]共に能動的にふるまう人間というイメージを与えてくれることについては説明不要だろう。私たちは眼鏡や人工臓器に対してではなく、あくまで眼鏡や人工臓器と[・][・][・]共に能動的ふるまうのであり、それらと協働しつつ人として様々なことを為していくのである。だとすれば、こうしたANT的視座は、前節で確認したCS的視座の問題を脱するための重要な契機になる。技術と人間の不可分性を前提とするANTにおいて、両者の二項対立図式はあらかじめ放棄

されるのである。ではこうした認識は、私たちの直接の関心、すなわち、多様な能動性のあり方を含みうるかたちで情報テクノロジーのユーザー像を立ち上げるという関心に具体的にどのように応用できるだろうか。この点については、人間とモノを区別しないANTが、では人間のエージェンシー（行為主体性、行為能力）をどのように捉えているのかを見ておくのが良い。結論から言えば、ANTはやはり人間のエージェンシーを人間のみに帰属するものとはみなさない。サッチマンの以下の要約にあるように、それはむしろ人間、モノ、その他のアクタント（行為項）²⁾からなる異種混淆のネットワークのなかに関係的に存在する何かとして捉え返されるのである。

アクター・ネットワークの伝統に沿って論じるラトゥールのような研究者にとって、エージェンシーは、人間、非人間いずれの内部にも発見することができない物質－記号的な属性として理解される。この視点から、エージェンシーとは、むしろ人間と非人間の“物質の異なった布置において生み出される関係的な効果”なのである。（…）エージェンシーは関係的にのみ存在する。つまり、人間と非人間の両方が参加している行為の諸ネットワークの中に／を通して存在するのである。（Suchman 1987=1999：190-91）

簡潔な要約だが、ここには行為という概念への根本的な見直しが含まれている。たとえば、社会学の伝統においては、行為はその定義からして人間の意図的行為であり、その行為能力は基本的に人間の行為者に帰属するものとして理解される。しかし、上の引用でサッチマンが言うように、ANTの論者たちにとって、エージェンシーは決して人間そのものに帰属するものではない。そうではなく、それはむしろ人間と非人間が特定の布置連関に置かれたときに、あくまでその両者の「関係的な効果」として、その都度立ち現れてくるものなのである。だとすれば、当然ながらそれは、人間と非人間の関係のあり方によってその性質を大きく変える、きわめて動的、可変的なものだということになるだろう。こうした視座転換の効果には大きなものがある。というのも、エージェンシーを関係的な効果として捉えるなら、そこでどのようなエージェンシーが発揮されていようと、それを所与のものとみなす必要はなくなるからである。それは、人間と非人間の特定の関係のあり方によって、いわば偶有的にそうになっているに過ぎないのである。

この点についてさらに明確なイメージをつかんでおこう。たとえば、車の運転を例にエージェンシーの可変性を説明するM.カロンの以下のような議論は、デジタルメディアのユーザーをめぐる議論に具体的な示唆を与えるように思われる（Callon 2004=2006）。すなわち、まずカロンは前提として、自動車のドライバーのエージェンシーなるものを、やはり人間としてのドライバーそのものではなく、人間と非人間からなる異種混淆のネットワークに帰属するものとして理解する。これはもちろんANTに独特の見方だが、私たちの直観と大きく食い違うわけでもない。ごく単純に考えて、「車を運転する」という行為が実際に可能になるためには、まず《ハンドルを握る人間》と《自動車》との特定の関係が必要だし、《道路のインフラ》や《給油所のサービス》、あるいは《交通法規》や《自動車保険制度》なども彼／彼女の運転を支えるネットワークの一員として動員

されねばならないからである。端的にいうなら、ドライビングというエージェンシーはこれら異種混淆のアクタントから成るネットワークによって初めて成立するのであり、逆に言えば、《ハンドルを握る人間》はこれら異種混淆のアクタントと協働してはじめて、ドライバーとしてのエージェンシーを獲得するのである。

そして、本稿にとって決定的に重要なのは、カロンが続けて論じるように、ドライバーのエージェンシーがそうしたネットワークの中から生成するものである以上、それはネットワークの変化によって多種多様な形をとりうるという点である。具体的に見よう。たとえば、私たちはまず古典的なドライバーのイメージとして、カーアクション映画の主人公に象徴される自己決定的な主体像を想起できる。大排気量の車を操り、危険を省みず、自分の運命に自分で責任を持つ男である。これに対して、環境や安全へのより厳しい要求から、それとは異なるドライバー像も生まれている。つまり、《車間距離維持システム》《速度制御システム》《ハイブリッドエンジン》などを新たなアクタントとして組み込んだドライバーのエージェンシーである。そこでのドライバーはもはや先の主人公ほどに自己決定的な存在ではない。それはむしろ、テクノロジーによる環境管理に依存し、運転に関する重要な判断を各種の人工物に委任した存在なのである。ドライバーのエージェンシーはかくのごとく彼／彼女を取り巻く社会－技術的な布置連関によって変化する。それは異種混淆のネットワークのありようによって、多様なかたちを取りうるのである。

カロンのこうした議論はもちろん、相当に戯画化され、単純化されている。だがそれでも、エージェンシーの可変性をめぐるその議論は、デジタルメディアのユーザーを考える上で重要なイメージを与えてくれるだろう。人間のエージェンシーを人間そのものに帰属させるのではなく、異種混淆のネットワークのなかから関係的に生成する「効果」として捉えること。そして、そうすることで、人間のエージェンシーを彼／彼女が埋め込まれたネットワークの組み替えによって、常に変化に開かれたものとして捉えること。こうした視座こそが、未知のものも含めてその多様な能動性のあり方を捨象することなく、デジタルメディアのユーザーを理論化することを可能にするからである。前節で見たように、デジタルメディアのユーザーを考える上でのCS的視座の困難は、新たなテクノロジーを受容する人々をあらかじめテクノロジーの消費者として規定してしまうことの理論的狭隘さにあった。これに対して、ANT的視座からすれば、デジタルメディアのユーザーがどのような存在として立ち現れ、どのような能動性を発揮するかは、事前に予測しうるものではない。それは個別具体的な局面で、人間としてのユーザーがそれぞれのメディアや他のアクタントといかなる関係を結ぶかによって大きく変わるのである。

実際、こうした視点は、今日のデジタル情報化が未だ激しい変化の途上にあることを考えれば、なおいっそう適切なものだと言えるだろう。日々新しい技術やツールが登場するウェブやモバイルの世界。そして、そうした変化に常に遅れを取りつつも、対応するための制度や法や規範が徐々に準備されていく状況。さらには、そうした技術的、社会的変化のなかで、望むと望まざるとにかかわらず、その都度新たなメディアへのかかわり方を更新せざるをえない私たち。これらは、一言でいえば、デジタルメディアをめぐる様々な新しいアクタントが日々次々と登場し、デジタルメディ

アをめぐる私たちのふるまいを支え、また左右するアクター・ネットワークが日々作り変えられていく状況だといえる。そうしたなかで、わたしたちのユーザーとしてのエージェンシーのあり方は、現実問題として日々変化せざるを得ないし、そこには消費者としてのそれに限定されないことは言うまでもなく、私たちが未だ知らない能動性のあり方が生まれてくる余地が無限に残されている。そして、ANTがそもそも新たな科学技術が生み出されて行く過程を記述するなかで発展してきたことを考えれば当然ではあるが、その視座は、今日のメディア状況もそうであるような、流動的に変化する状況を捉えるのにきわめて有効な視点を与えてくれるのである。

5 おわりに

以上本稿では、CSのメディア受容研究を批判的に検討した上で、その理論的困難をANTに依拠しつつ克服するというかたちで、デジタルメディアのユーザーが理論的にいかなる存在として把握されうるかを考えてきた。そのひとまずの結論として、私たちはデジタルメディアのユーザーを「自身がその一部として組み込まれる社会－技術的なネットワークのなかで、そのネットワークのあり方によって自らの行為能力＝エージェンシーを様々に変容させる関係態」というかたちで定式化したのだった。だとすれば、次なる課題は、そうした関係態としてのユーザーという認識にもとづきつつ、それを活かした、より具体的な研究プログラムを策定していくことだろう。かつてCSのメディア受容研究が、ユーザーを消費者として捉える立場から、「テクノロジーのドメスティケーション」というモデルを編み出し、それを経験的な研究へ落としこんでいったように、本稿で示した関係態的なユーザー像も、より具体的な経験的研究に資することのできるレベルへと、さらに鍛えられなければならない。現段階で、こうした課題について具体的に応える準備が筆者にはないが、ひとつ重要なポイントになるのは次のことだろう。

すなわち、エージェンシーを異種混淆のネットワークの「関係的な効果」として捉えるANT的な視座は、その当然の帰結として、ユーザーのエージェンシーを——その異種混淆のネットワークへの介入を通じて——デザインあるいは設計するという課題へまで私たちを導く、という点である。これがデジタルメディアのユーザーをめぐる今後の研究にとって重要な課題であることはいうまでもない。そのユーザーのあり方が未だ固定化していない今日のデジタルメディアを考える上では、より望ましいユーザー・エージェンシーを探り、可能ならそれをデザインするという実践が完全に有意義だからである。もちろんある種の人間中心主義的な立場からすれば、人間のエージェンシーをデザイン／設計するという言い方は受け入れにくいものかもしれない。だが、ANTが開示するのは、あくまで人間－技術関係としてのエージェンシーという視座であり、それはたんなる技術中心主義とは異なる。そして前節で見たように、日々新たなテクノロジーが登場するデジタル情報化の趨勢のなかで、私たちはいずれにせよ、新たなテクノロジーと自らの関係という問題に常に向き合わざるをえない状況に置かれている。だとすれば、エージェンシーのデザインという視点は他ならぬユーザーにとってこそ重要なものになりうるはずであり、それは私たちが置かれた社会-

技術的文脈——CSの受容研究がかつて直面したそれとは異なる文脈——に固有の課題なのだとはいえるだろう。

〈注〉

- 1) 社会－技術的な統一体，異種混淆の集合体という言い方は，ANTのもっとも基本的な論点を圧縮的に示している。ANTにはその影響下にある議論も含めれば膨大な蓄積があるが，この統一体／集合体という概念についてもっともコンパクトにまとめられた議論としては，Callon, M and Law, J. (1995), Latour (1999=2007) の第六章を参照。
- 2) ANTの文脈で言われるアクタント（actant）とは，要するに，一定のエージェンシーを可能にしているネットワークに参加している要素のことであり，それは人間，非人間のあらゆるものでありうる。

〈参考文献〉

- Callon, M., 2004, The role of hybrid communities and socio-technical arrangements in participatory design, *Journal of the center for information studies* no.5, Musashi Institute of Technology. (＝川床靖子訳, 2006, 「参加型デザインにおけるハイブリッドな共同体と社会・技術的アレンジメントの役割」 上野直樹・土橋臣吾編『科学技術実践のフィールドワークーハイブリッドのデザイン』, 38-54, せりか書房.)
- Callon, M and Law, J., 1995, "Agency and the Hybrid Collectif," *South Atlantic Quarterly*. (94): 481-507
- Feenberg, A., 1999, *Questioning Technology*, Routledge. (＝直江清隆訳, 2004, 『技術への問い』 岩波書店.)
- Giddens, A., 1990, *The Consequences of Modernity*, Polity Press. (＝松尾精文・小幡正敏訳, 1993, 『近代とはいかなる時代かーモダニティの帰結』 而立書房.)
- Latour, B., 1999, *Pandora's Hope- Essay on the Reality of Science Studies*, Harvard University Press. (＝川崎勝・平川秀幸訳, 2007, 『科学論の実在ーパンドラの希望』 産業図書.)
- Morley, D., 2000, *Home Territories: Media, Mobility and Identity*, Routledge.
- Silverstone, R. and Haddon, L., 1996, "Design and the Domestication of Information and Communication Technologies: Technical Change and Everyday Life", Mansell, Robin and Silverstone, Roger, eds., *Communication by Design: The Politics of Information and Communication Technologies*. Oxford: Oxford University Press, 44-74.
- Silverstone, R., Hirsch, E., Morley, D. "Information and Communication Technologies and Moral Economy of the Household", Silverstone, R. and Hirsch, E., eds., 1992, *Consuming Technologies- Media and Information in Domestic Space*, Routledge, 15-31.
- Suchman, L., 1987, *Plans and Situated Action - The Problem of Human Machine Communication*. Cambridge University Press. (＝佐伯胖・上野直樹・水川喜文・鈴木栄幸訳, 1999, 『プランと状況の行為ー人間ー機械コミュニケーションの可能性』 産業図書.)
- 上野俊哉・毛利嘉孝, 2000, 『カルチュラル・スタディーズ入門』 ちくま新書
- 山口誠, 2003, 「『聴く習慣』, その条件ー街頭ラジオとオーディエンスのふるまい」『マス・コミュニケーション研究』 63, 144-61.